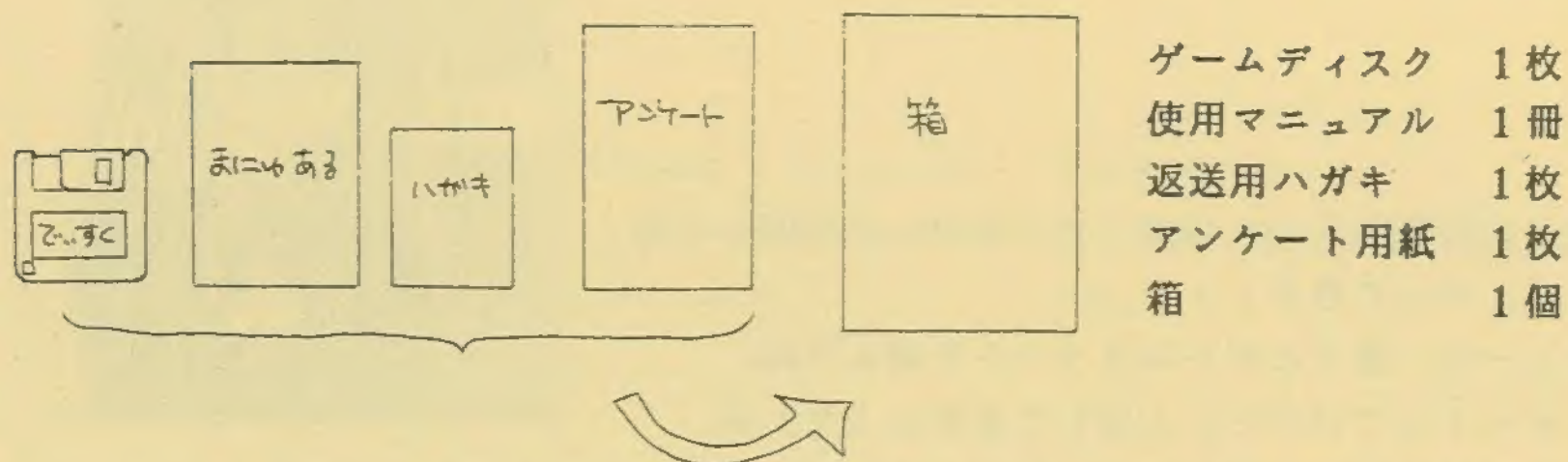
Hopper
使用マニュアル
CHAMPION SOFT

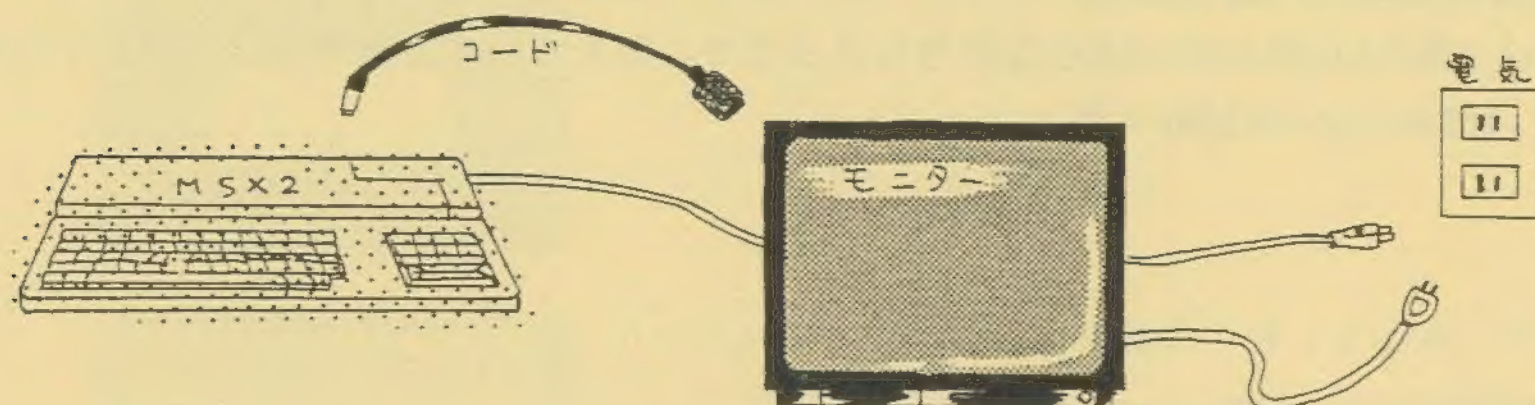
☆もくじ☆

動かし方

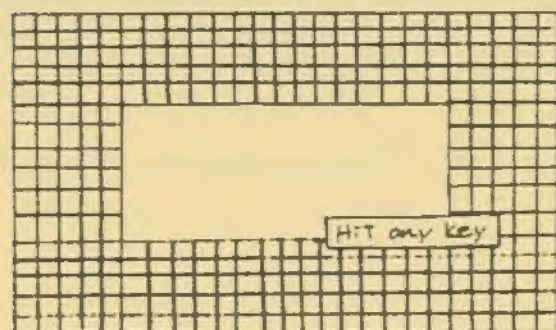
1．まず、箱を開けてみよう！

・箱の中に入っているものを横に並べてみましょう。各、一つづつちゃんとあるかどうかチェックしてみてね。

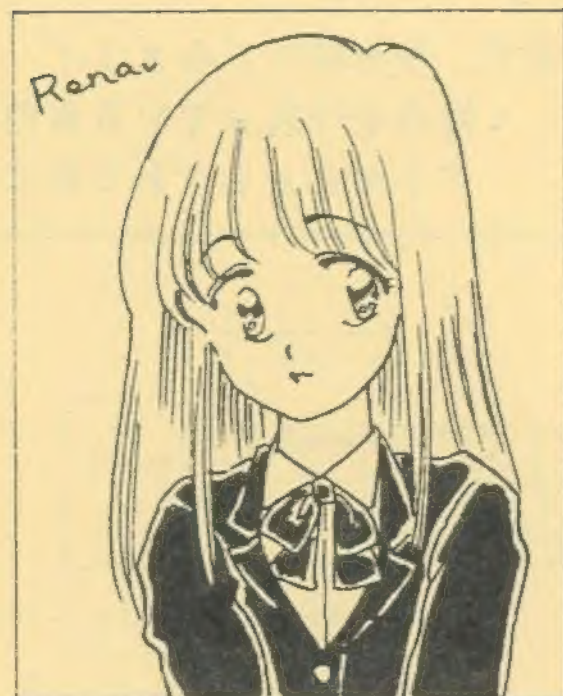
ゲームディスク	１枚
使用マニュアル	１冊
返送用ハガキ	１枚
アンケート用紙	１枚
箱	１個

2．「Ｈｏｐｐｅｒ」を動かすために必要な物

・ＭＳＸ２本体一台（べつに何台あってもいいけどね）
・ＴＶかモニタディスプレイ一台
・ＭＳＸ２とモニターをつなぐコード
・ＡＣ１００Ｖ（よーするに電気）１セット分

3．ゲームディスクのロード方法（動かし方）

・機械を正しく接続し、電源を入れてからディスクをセットして下さい。
（ディスクをセットしてから電源を入れると、ディスクを破損する恐れがあります）

画面が、

・・のように、なれば成功！
こういう画面にならない場合、どこがいけないのかよーく考えてもう一度試して下さい。電源が入ってないのに、マシンがこわれてるとか、ディスクが壊れている・・とかいうのは、ナシですよ！

ゲームのあらまし

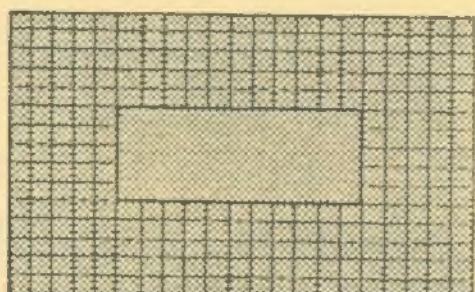
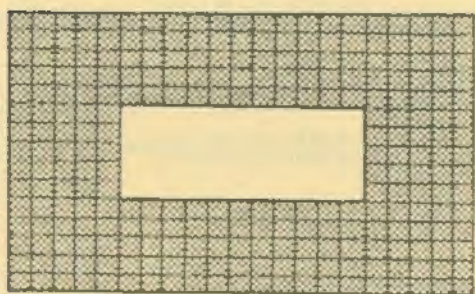
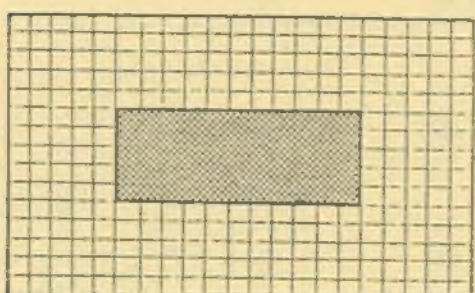
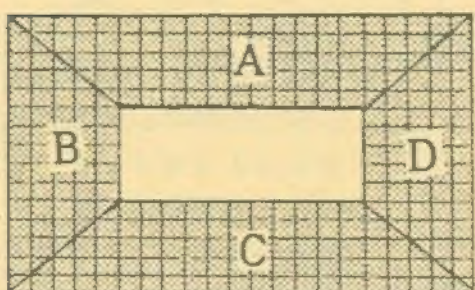
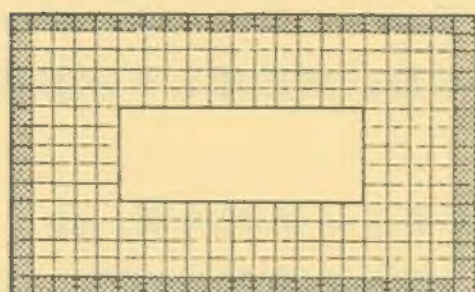
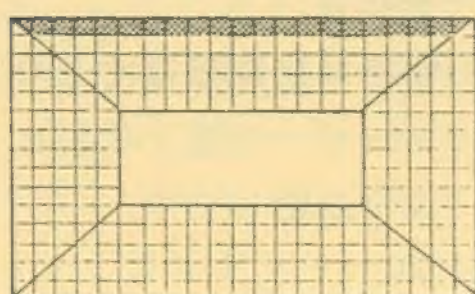
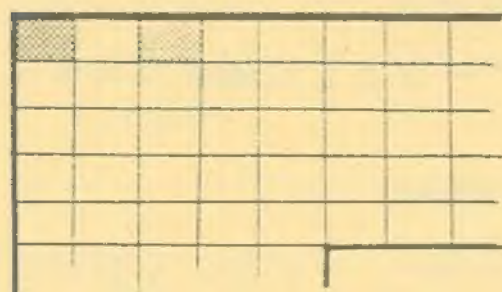
　このゲームは、A，B２チームに分かれて一番外周からスタートして一番内側のゴールに早くついたチームの勝ちなの。

「習うより慣れろ」なので、テストデータを使ってちょっと、やって見ましょう。
メニューの一番下のゲームスタートを選んでね。
『スタートしていい？』と聞いてきたら〔Y〕か、
〔RETURN〕を押してね。しばらくすると、光がぐるんぐるんと回るから、スペースキーかAボタンを押して各個人のスタート位置を決めて下さいね。

あとは、自分でちょこちょこやりながらわからなくなったらマニュアルを見るというやり方が早く覚えるのに一番近道なやり方なのでオススメよ。
マニュアルがないと解らないような記号もあるので、覚えてしまうまでは、マニュアルは離さずもっておくよーにね。

主なキー操作は、

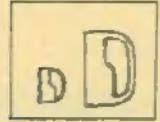
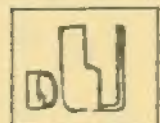
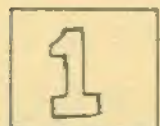
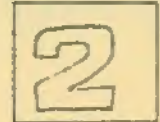
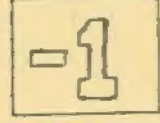
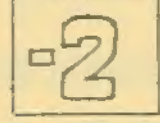
〔RETURN〕〔Y〕〔Aボタン〕（YES等の時）
〔RETURN〕〔Y〕〔Bボタン〕（NO等の時）

ほとんどがこのキーだけですすんでいくの。１つの機能が複数のキーにあててあるので使いやすいのを選んでつかってね。

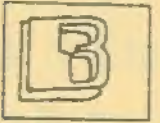
各場所の呼び方

・フィールド……ボードゲームのボードの様なもの。これがなくっちゃ何もできないよ。

・サーキット…………コマが通るコース。
（コースフィールド）ここで熱い戦いが繰り広げられるわけ。

・インフォメーション・・ここに各種の情報が表示されるのです。
フィールド

・ゾーン……………上の部分がAで反時計回りにABCDとなっています。スタート位置の決定等に使います。

・トラック…………5周のトラックがあって最内周のゴールに早くついた者の勝ち。

・クラスタ…………1トラックをさらに4つのゾーンごとに分割したものだよ。

・セクタ……………このゲームのボード上の最少単位です。コマの大きさと同じだよ。つまり、1セクタには、1コマしか入れないというわけ。

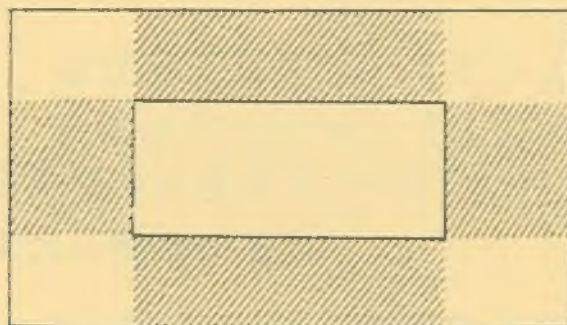
ユニットの名称

○デューパー・・・・・・・・１つ外のトラックへ追い出す。
K－　　価格　１０

○ユーパー・・・・・・・・・・１つ内のトラックへ入れる。
K＋　　価格　１０

○ディーデューパー・・全トラック同セクタに対するデューパー
K－　　価格　１００

○ディーユーパー・・・・全トラック同セクタに対するユーパー
K＋　　価格　１００

○イーパー・・・・・・・・・・１つすすむ
K－　　価格　３

○ニーパー・・・・・・・・・・２つすすむ
K－　　価格　３

○デ・イーパー・・・・・・１つもどる
K－　　価格　３

○デ・ニーパー・・・・・・２つもどる
K－　　価格　３

●ロケーションユニット

○ゴールA・・・・・・・・・・Aチームのゴール
Bチームにとっては、無効なユニット

○ゴールB・・・・・・・・・・Bチームのゴール
Aチームにとっては、無効なユニット

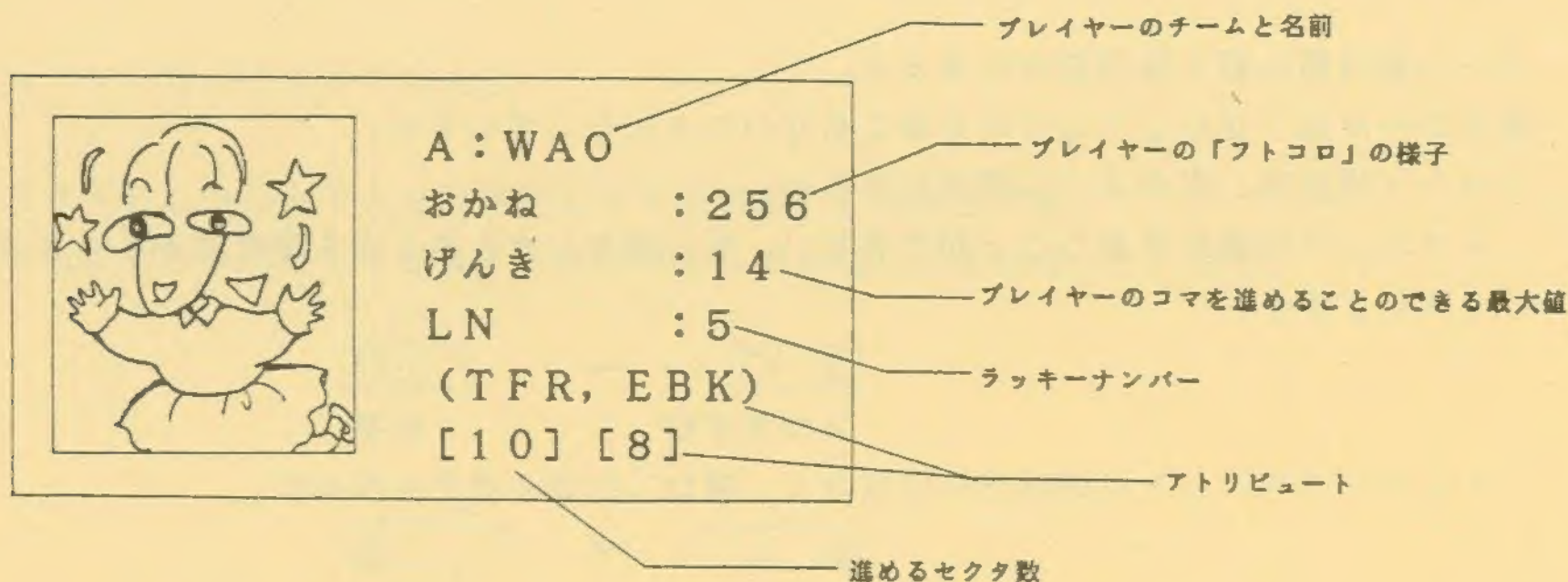
※K＋・K－とあるのはK＋は味方がかかった時に、相場に比例してお金がもらえるもの。K－はお金が取られることを示します。
敵がかかるとその逆です。

- トラップユニットは斜線の部分しか置けません。
- 価格は初期価格でありユーザーの購入状況により変動します。

トラップユニットは１チーム多い方の人数分しか置けません。
例えば、Aチーム５人、Bチーム６人の場合、A，Bチームとも６個まで(画面に)ユニットをおけます。

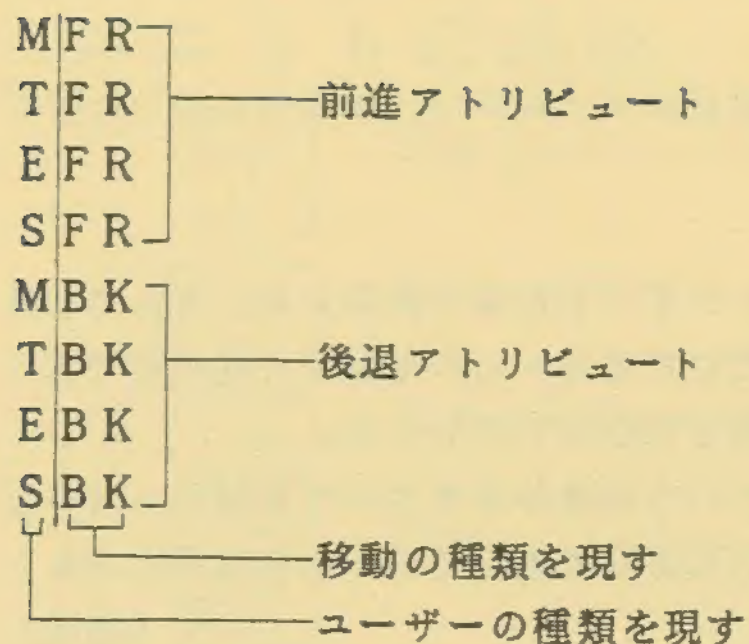
ディーデューパーとディーユーパーは各チーム１つまで(画面上に)です。これは、上記の６個に含まれません。

ルール説明

このゲームは最外周からスタートして最内周の「自分のチームのゴールに先に付いた者の勝ち」これが基本です。

最外周のスタートなんだけど、内周へは、1トラックずつしかはいれないの、それで1周すると自動的に内周へ入れるわけだけれど、これだけではなーんにも面白くないので前ページに示したような、「エモノ」を駆使して近道をきりひらいていくの。
でも、自分でユニットをおいて自分でかかるなんていうのはかなりついてる時じゃないとできない「ワザ」なので基本的には味方同志、協力しあって進んでいく形になるとおもうわ。 (玲奈)

インフォメーションフィールドの見方はこうです。
こんな種類のアトリビュートがあるのよ。

	出る確立※
1：．．．，MFR・・・自分のみFR	75%
2：．．．，SFR・・・自分＋味方チームFR	5%
3：．．．，EFR・・・敵チームのFR	5%
4：MFR，EFR・・・自分＋敵チームFR	2.5%
5：．．．，SBK・・・自分＋味方チームBK	2.5%
6：MFR，TBK・・・自分FR＋自チームBK	2.5%
7：．．．，EBK・・・敵チームBK	2.5%
8：MFR，EBK・・・自分FR＋敵チームBK	2.5%
9：SFR，EBK・・・自分＋味方チームFR＋敵チームBK	2.5%

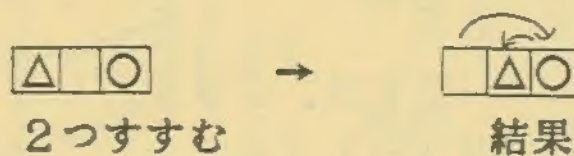
※確率はあくまでも、プログラム上はこうなっているだけで、
必ずしもこのとおり出るとは限りません。

ユーザーの種類

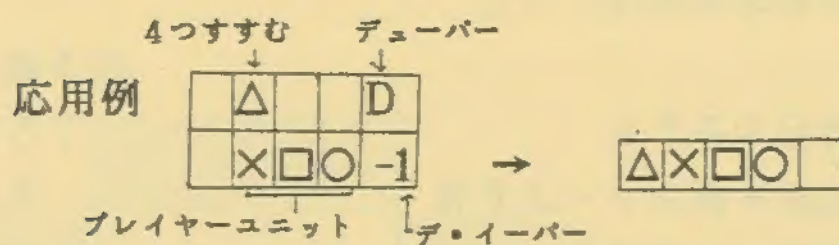
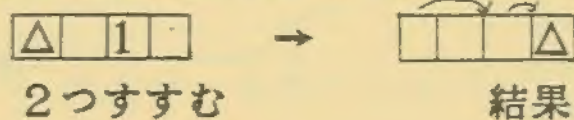
Ｍ：自分
Ｔ：自分以外の味方
Ｅ：敵全員
Ｓ：自分を含む味方

移動の種類
ＦＲ：前進
ＢＫ：後退

ゴール最内周に敵・味方別々にあるよ。
敵のゴールは、はいってもなにもおこらないことになっているの。
ユニット同志は、次のような規則があるの。

- ユニットは重なり合うことができない。もし重なったらあとから来た方が１セクタ分バックする。

２つすすむ　　　結果

- トラップユニットは敵味方の区別なく、重なった者に効力を及ぼす。

２つすすむ　　　結果

このゲームは、19対１等、２チームの人数が違う設定も出来るので、ユーザー側でバランスをとれるようにゴールに何人つくと勝ちにするかを、チームごとに設定できます。
変更は、メインメニューの「パラメーターのへんこう」を選んで行って下さい。

トラップユニットの置き方

待望のトラップユニットの仕掛方です。
トラップは移動した後にスペース・Ｂを押すと仕掛けることが出来ます。仕掛けることが出来ます。また、リターン・Ａを押すと、そのまま何もせずに次の人に行きます。

セーブとロードの仕方

ユーザーDATAのSAVE

ゲーマー登録したDATAは、ユーザーDATAのSAVEで記録しておくことができます。
よく遊ぶグループなどは、SAVEしておき、気分によってパラメーター変更するといいよ。

ユーザーDATAのLOAD

SAVEしたDATAを引き出してくるのが、LOADです。
SAVEされていないDATAはLOADできないことになっています。

ゲーマーの登録の仕方

ユーザーDATAのLOAD
ユーザーDATAのSAVE
ゲーマーのとうろく
パラメーターのへんこう
ゲームスタート

自分達の名前やパラメーターをきめる場所です。ここは、新規登録専用ですのでいまあるデータの加工や変更はパラメーターのへんこうでやってね。

上図のように、カーソルを動かして『ゲーマーのとうろく』を選びます。

ゲーマーのとうろく
ユーザー１
（６もじまで）
なまえ：＿＿

すると、このような画面になりますので１人ずつ名前をキーにより入力していって下さい。入力し終ったら、ＲＥＴＵＲＮをおしてね。

名前の入力が終ると次に、各自自分のパラメーターを決めます。
自分の名前のところでなにかのキーか、トリガーＡを押して下さい。
キーの種類によってではなく、タイミングがすべてを決めるからね。
キーを押すと自分のパラメーターの覧に？マークが現れ、全員決まるとパラメーターが表示されます。

最後にチームの決定ですが自分達で決定できるのと、ＣＰＵ（コンピューター）にランダムに決めさせることの、ふたとおりができます。
ＣＰＵが決めると、人数が偶数の時は同じ人数ずつ、奇数の時はＢチームが１人多くなります。

手動決定の場合は、

ＳＰＡＣＥ，　Ａ	Ａ←→Ｂ変更
ＲＥＴＵＲＮ，Ｂ	決定

と、キー操作に違いがありますから、御注意下さい。

パラメーターの変更について

ここでは、以下のことができます。

- いま、メモリ上にあるチームに対してユーザーの新規登録をします。
  Aくんと、Bくんと、Cくんが登録されていて、Dくんもいっしょにやりたいなーと、
  いう時に使います。

- いま、メモリ上にあるチームに対してユーザーの消去をします。
  「えーっ、Bくん帰っちゃうのー。
  じゃあ、Bくんだけ抜きでもういちどやろう。」
  と、いう時に使います。

- げんき＆ラッキーナンバーの変更
  「俺のユニット『げんき』が少ないんだ。かえようよ。」
  「しょーがないなー。変えてあげよう。」

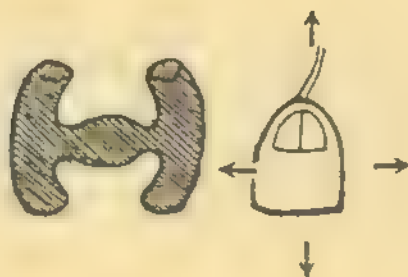
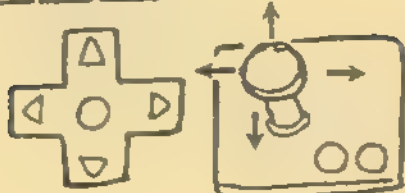
- ゴールする人数を決める
  「もうあんまり時間ないから、1人ゴールした方の勝ちにしよう。」
  と、いうふうにつかいます。

- ユーザーの順番を変更する
  「次はおれにトップをやらせてくれ。」
  「うん、いいよ。」
  とまあ、こういう時等・・・・・・・

いろいろと、活用して遊んでくださいね。

各キーの役割とジョイスティック

使用するキー　　□はキーボード上のキー
　　　　　　　　○はジョイスティック等のトリガー

名前等を入力するのに使います。

メニュー等を選んだりするのに使います。

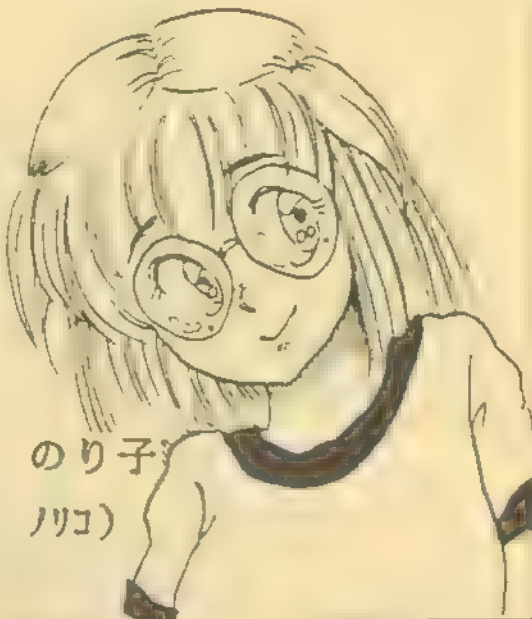
主に実行を指示するのに使います。
（RETURN系）

主にキャンセルを表すのに使います。
（SPACE系）

場所によってはスペース系とRETURN系が同じ役目をする場合やスペース系しか受付けない所もあるから注意してね。
マウスを使う場合は、左ボタンを押しながら電源を入れてね。
一度電源が入ったらリセットしても大丈夫だよ。

キャラクター紹介

ここで、ゲーム中みんなといっしょにガンバってくれる女の子達を紹介しましょう。
各ひとりひとりにコメントをもらっていますので読んで下さいね。

山ノ羽のりこです。
＂のっこ＂って呼
んでネ。このメガ
ネ、ホントは伊達
なんだよ。

NO．1山ノ羽　のり子
（ヤマノハ　ノリコ）

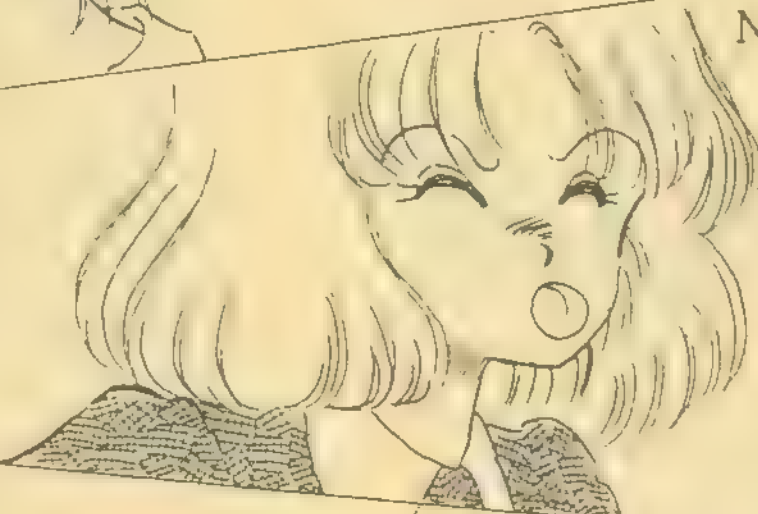
かかって
らっしゃい。
くす

NO．2川上　良子
（カワカミ　ヨシコ）

NO．3長沢　明日美
（ナガサワ　アスミ）

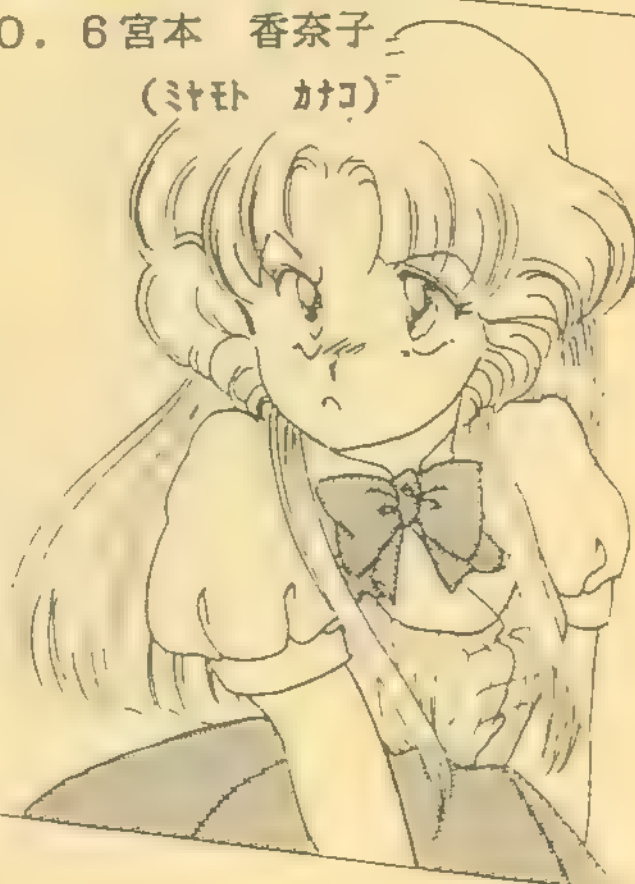
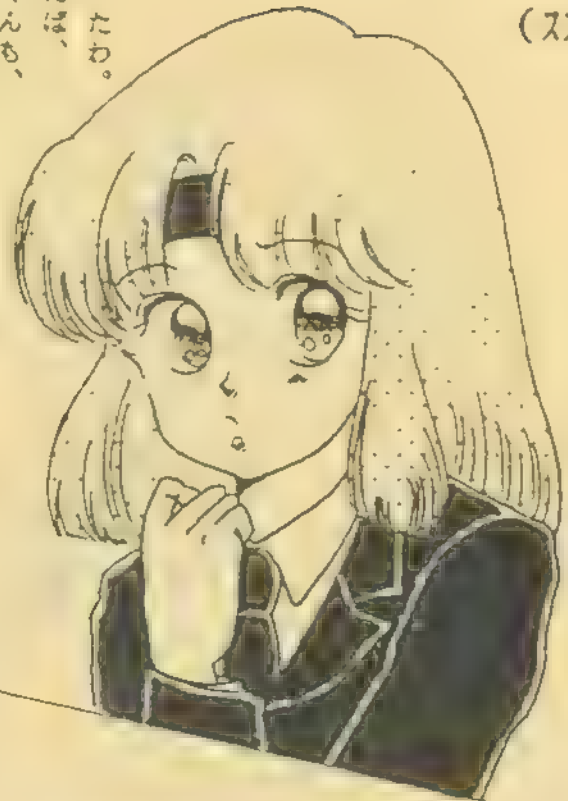
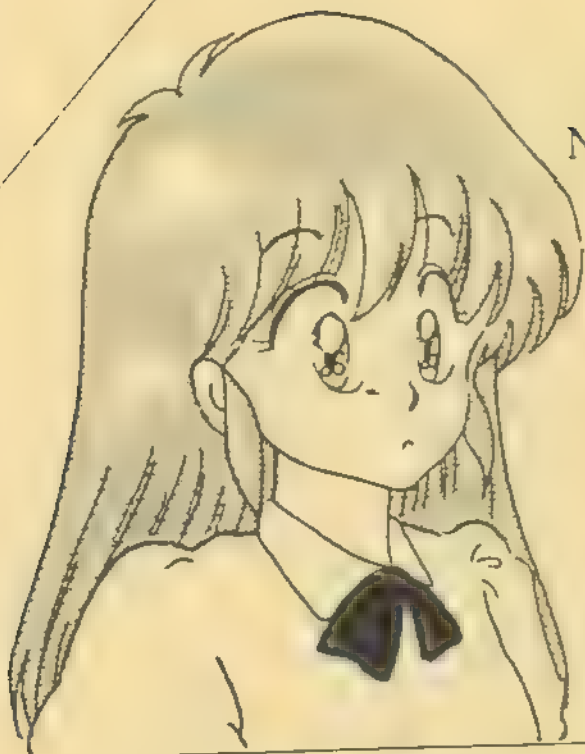
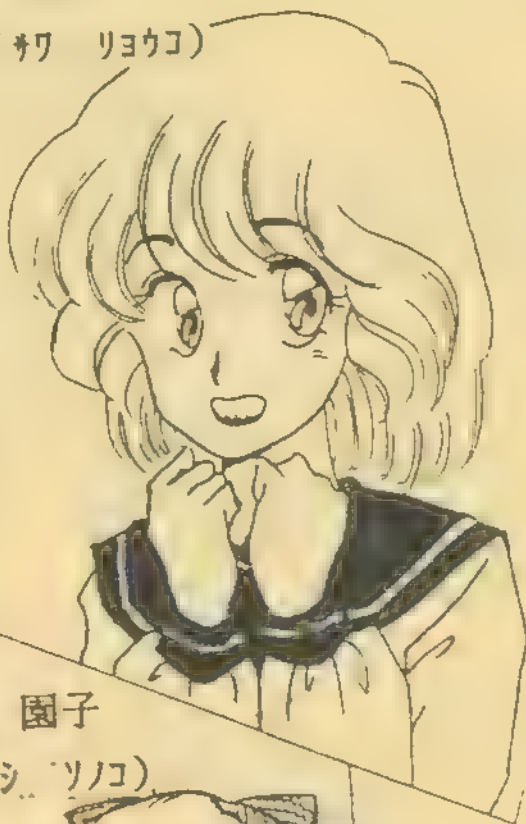
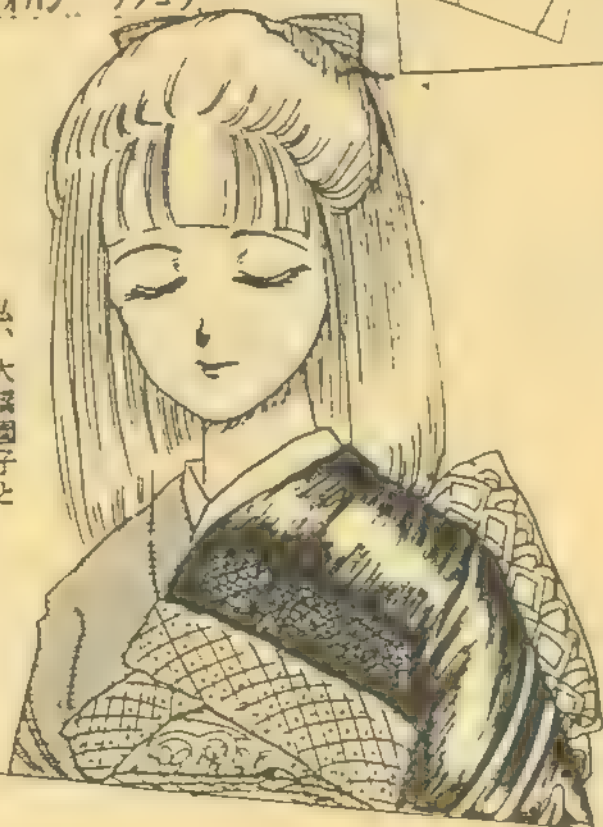
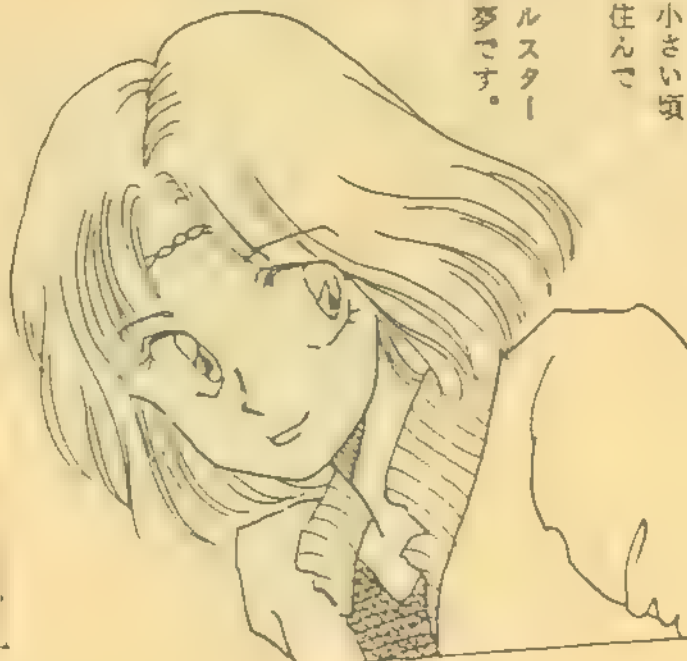
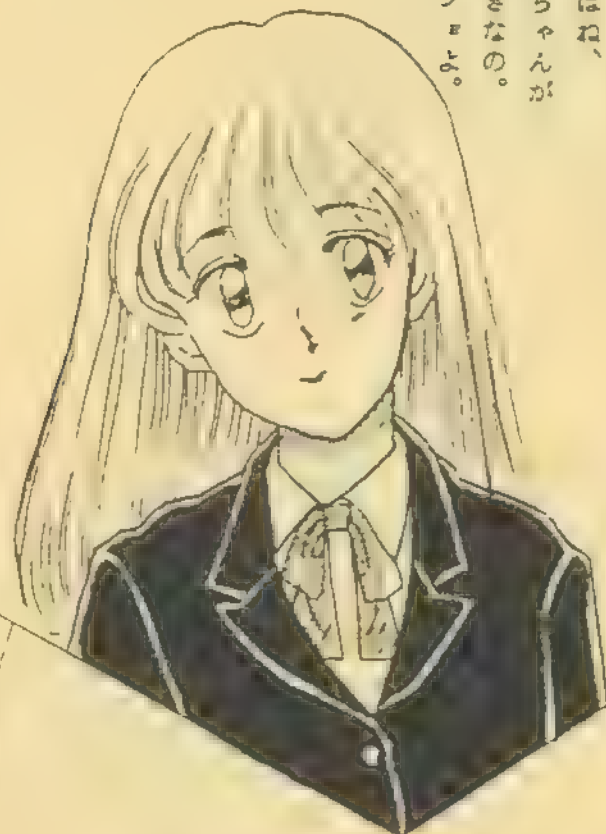
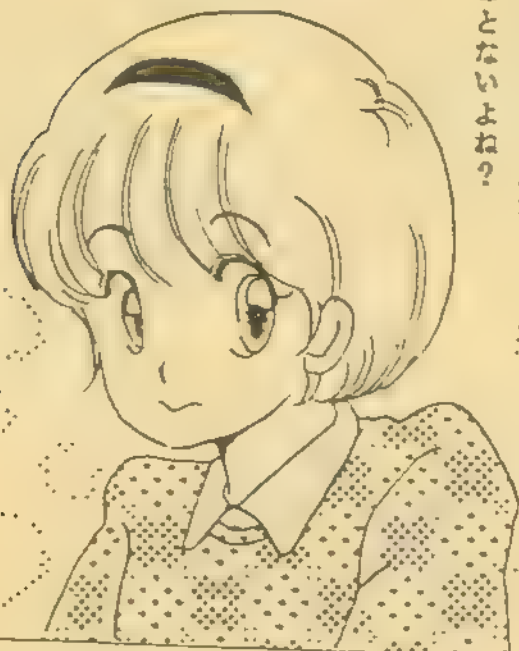
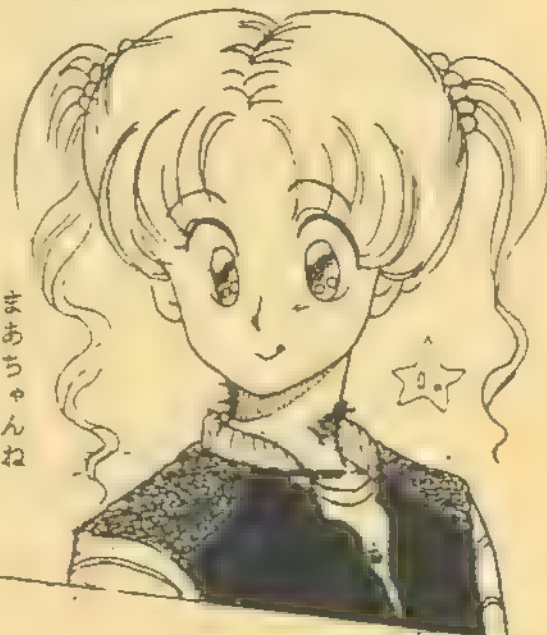
あたし
明日美。
よ・ろ
・し・く

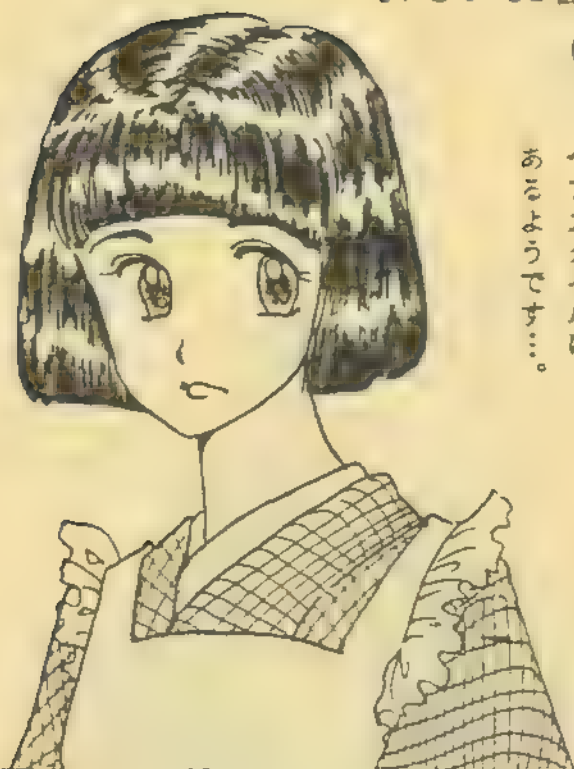
NO．4吉川　真琴
（ヨシカワ　マコト）

まこぴんでーす。
今、高校2年生で
サッカー部の
マネージャーやっ
てまーす。

NO．6宮本　香奈子
（ミヤモト　カナコ）

ちょっと
かなぴん。
なんであたし達が
ひっぱり出され
なきゃなんないの。

NO．5高橋　美砂
（タカハシ　ミサ）

そんなこと
知らないわよ。
もうっせっかく
「ちょっと名探偵」
で、遊んでたのに。

NO. 8鈴木 香織
(スズキ カオリ)
見なかったわ。
そういえば、
わたるくんも、
いないのよね…。
全く、兄弟でどこ
ほっつき歩いてん
のかしら？
NO. 7来水 美樹
(クルス ミキ)
ねえねえ
かおりちゃん
けんたろうくん
みなかった？
NO. 10源 静子
(ミナモト セイコ)
源静子です。
先週の日曜日は、
ピアノの発表会
で私、
「幻想即興曲」を
弾きましたの。
NO. 9水沢 涼子
(ミズサワ リョウコ)
ちょっとちょっと、
一体なにが始まる
んだろ？
わくわく
NO. 12渡辺 真理音
(ワタナベ マリオン)
渡辺真理音です。
真理音は、小さい頃
N.Y.に住んで
たんだよ。
ミュージカルスター
になるのが夢です。
NO. 11大橋 園子
(オオハシ ソノコ)
私、大橋園子と
申します。趣味は
日本舞踊とお琴を
少々。お茶とお花は
女のたしなみです
もの。

NO. 14白鳥　玲奈
（シラトリ　レナ）
れなでーす。
あのねあのね
れなはね、
お兄ちゃんが
大好きなの。
ナイショよ。
NO. 13三山　史
（ミヤマ　フミ）
みんな若いわね。
私なんかこの中
ではオバサンね。
でも女の色気
では負けない
わよ。
NO. 15佐藤　あかね
（サトウ　アカネ）
私ね、きのう
テストで百点
とっちゃった。
みんなまぐれだって
言うけど、そんな
ことないよね？
NO. 16山本　麻亜子
（ヤマモト　マアコ）
まあちゃんね
いちごのけぇき
が大好きなの。
だから、
けぇき屋さんに
なりたいの。
NO. 18大江　由紀子
（オオエ　ユキコ）
私は大江由紀子です。
3人姉妹のまん中で
アクセサリーを
集めるのが趣味です。
NO. 17高野　葉子
（タカノ　ヨウコ）
私ね、DCブランドの
ブティックで
バイトしているの。
一度、来てみてね。

NO．19菅野　千冬

（ｽｶﾞﾉ　ﾁﾌﾕ）

菅野千冬と申します。
友人は皆私の事を
水子地蔵と呼びます。
理由は一重にこの
ヘアスタイルに
あるようです…。

NO．20山下　淑美

（ﾔﾏｼﾀ　ﾄｼﾐ）

私は　某専門学校で
教師をしています。

いきなりですが・・・宣伝です。

・Ｌｉｔｔｌｅ　ＰＲＩＮＣＥＳＳ

ーリトルプリンセスー

ドラキュラにさらわれた美樹ちゃんを助けにいくおはなし。

￥４，８００－

ＢＡＳＥ２　Ｐｒｏｊｅｃｔ１

・Ｌｉｔｔｌｅ　Ｖａｍｐｉｒｅ

ーリトルバンパイアー

ドラキュラから助けだした美樹ちゃんと元の世界へ帰るおはなし。

￥６，８００－

ＢＡＳＥ２　Ｐｒｏｊｅｃｔ３

・ちょっと名探偵

美砂ちゃんと香奈ぴんが、ディティクティブ（探偵さん）してしまうおはなし。

￥６，８００－

ＢＡＳＥ２　Ｐｒｏｊｅｃｔ４

・学園戦記

生徒会の人達が、学園の奥底に忍ぶ、悪と戦うおはなし。

￥６，８００－

ＢＡＳＥ２　Ｐｒｏｊｅｃｔ７

以上、４種類ともアドベンチャゲームで、
ＭＳＸ２版　ＶＲＡＭ１２８Ｋ　ＲＡＭ６４Ｋが必要です。

補足

このゲームは、キーボード，ジョイステック、１，２共に対応していますので、キーに慣れた人が本体のキーを使い、あとの人はジョイステックをみんなで回して使うというやり方が、一番いいと思うよ。

えーっ、マニュアルを書いている編集の女の子から、”アトリビュート”って何？
”パラメーター”って何者？と、言われたので説明させてもらいます。
パラメーター＝与えられる数値　　　アトリビュート＝属性
こういうことです。
何っ？なんのことかさっぱりわからん？
では、Ｈｏｐｐｅｒの中での使われ方を例に上げて説明していきましょう。
パラメーターの方ですが、”与えられる数値”つまり、ＬＮやげんき、あとサイコロをふって出た数もそうですね。
すすめる数が、パラメーターというのに対して２番目のサイコロ（右側の方）が、アトリビュードです。
編「なによ！後ろの方も数字じゃないの。」
イヤイヤ、ちょっと待ってください。
すすめる数を”修飾（かざる）”する・・・つまりすすめる数を栄養（前進）にも毒（後退）にもできるのが　アトリビュートつまり、２つ目の数です。
１～９まであるアトリビュートの内訳は、７ページに載っているのでそちらを参照してください。

（ＭＦＲ，ＴＦＲ）
［１０］　［２］

普通のゲームなら、自分が１０コマすすめる訳だけどアトリビュートという考え方で自分だけがすすめる又は必ず前にすすめるとは限らない、というのが　このゲームの特長なんだよね。

こわれたかな？という時に

Ｈｏｐｐｅｒは、Ｄｉｓｋという磁気メディアで、供給されます。
磁気メディアは、強い磁気や物理的、電気的ショックに弱く、他のメディアに比べこわれやすいという欠点があります。
しかし、このプログラムはプロテクトがかかっていませんので、バックアップが自由に作れるという長所をいかして、自己防衛手段としてバックアップをとっておくことをお勧めします。

ＢＡＳＩＣやＭＳＸ－ＤＯＳ、又は２－９ｆｏｒｍａｔがアクセスできるものがありば、とることができます。
ただし、個人使用におけるバックアップ以外は、お控え下さい。

それでも、誤ってＤＩＳＫを壊してしまった場合は、個人負担修復代（郵送料含む）として、２，０００円と壊してしまったＤＩＳＫを下記住所までお送り下さい。こちらで修復致しましたＤＩＳＫを送らせて頂きます。

ゲームが動かない・・・。

製造上のミスなどで、ＤＩＳＫに不審な点がございましたら、当社まで、お電話でご連絡いただくか、又はどういう状態でおかしかったなどの要点と使用しているコンピューターの機種（メーカー）、住所、氏名、ＴＥＬ（ご自宅にいらっしゃる時間帯）を書いて・・

〒５３０
大阪市北区西天満６丁目１番１２号
瑞穂ビル
株式会社　チャンピオンソフト宛
までお送り下さい。
ＴＥＬ０６（３６５）９９００

あとがき

いやー、疲れた疲れた。
ちょっと名探偵の移植との平行作業だったので、頭が死んでしまいました。これを書いている今は、まだ、締切前の制作途中で本当の地獄はこれからなんだけど・・・。
出来てないもののマニュアルを書くことほど疲れる作業ってそうないよ・・・。本当に。
さぁ、がんばってマニュアルに書いた文だけでも、仕上げよう。と、同時にゲームバランスもとらなきゃな。
そこらに落ちている、TADAでもつかまえて、しばいて、バランスチェックをやらせよう。うんうん。

（BASE2　　WAO）

修羅場だ・・・。もういやいや。ううう。
しかし、まけない。みんながこの「Hopper」で遊んでくれる時がくることをおもえば、なーに、C・Gやマニュアルのいっこやにこ・・・はっはっはっは。・・・とあくまでも強がりなわたし。
しかし、女の子の泣いたり笑ったりするお顔を書くのが、わたしの生きがいだったりする。なかでも、静子ちゃんのようなおぜうさまが大好きだったりする。ま、そんなことはどうでもいい・・・。とにかくみんなで仲良くゲームをやってちょ。（ケンカしたらだめよ）

（HAKASE☆）

MSXでのグラフィック描きは、色がいっぱいあるから　とっても楽しい。エヘヘ。
線画直しも、女の子ばっかりで、しあわせ。このゲームのお絵書きは、とっても楽しかったな。（おいしいところしか　やってないからかもしんないけど？）また、MSXでゲームが、作りたいなーーーー。

（新妻のひでSAN）

－Hopper－

制作　　株式会社　チャンピオンソフト

Program　　WAO

Graphics　　HAKASE☆
ひでSAN
鬼龍
めんた

制　作 株式会社チャンピオンソフト
〒530 大阪市北区西天満6丁目1番12号瑞穂ビル
TEL(06)365−9900 FAX (06)361−1176

発売元 チャンピオンソフト販売株式会社
本社・通販部 〒657神戸市灘区篠原北町1丁目5番13号
TEL(078)801-2727 FAX(078)882-0555